

WPA 1

WORLD POOL ASSOCIATION (WPA)

REGLAMENTO OFICIAL DE HEYBALL

Traducción oficial al español estructurada y completa de las Reglas de Juego (Rules of Play)

CAPÍTULO I: PRINCIPIOS GENERALES

Estos principios generales detallan los aspectos que no están comprendidos formalmente dentro de las reglas de juego específicas del Heyball, pero que requieren acuerdo y aplicación durante las competencias oficiales, tales como código de vestimenta, procedimientos de apelación y programación de eventos. El contenido de estos principios generales puede variar de un torneo a otro, abarcando parámetros como el número de mesas/mesas ganadas (frames/racks) en un enfrentamiento y el orden de saque. El Director del Torneo o el Árbitro Principal tienen la autoridad para definir e implementar estos detalles conforme al espíritu del Reglamento General antes del evento. Correspondientemente, las reglas de competencia deben acatarse de manera estricta durante todo el desarrollo de cada enfrentamiento.

Este reglamento debe leerse en conjunto con las Reglas Generales de la WPA (incluidas en el Apéndice A). En caso de conflicto o discrepancia, el Reglamento de Heyball tendrá precedencia absoluta.

1. Reglas de Competencia

No está permitido alterar las reglas de competencia de manera arbitraria. Salvo autorización expresa otorgada por el Director del Torneo o el Árbitro Principal, cualquier modificación temporal a las reglas deberá estar respaldada por una explicación escrita, la cual deberá anunciarse en la reunión técnica de deportistas previa al evento.

2. Código de Vestimenta

La indumentaria de los jugadores debe cumplir estrictamente con los requisitos del torneo, manteniéndose limpia y presentable. Si un jugador tiene dudas sobre si su vestimenta cumple con los requisitos, puede confirmarlo con el Director del Torneo o el Árbitro Principal antes del partido. El Director del Torneo o el Árbitro Principal tienen la decisión final sobre el código de vestimenta.

Bajo circunstancias especiales, el Director del Torneo o el Árbitro Principal podrán autorizar a jugadores cuya vestimenta no cumpla con los requisitos a participar, tales como casos de extravío de equipaje facturado por inconvenientes de vuelo o condiciones físicas especiales del deportista. Los jugadores podrán ser descalificados si su vestimenta no cumple con los requisitos exigidos.

Si no se anuncian requisitos específicos de vestimenta antes del evento, regirá la siguiente indumentaria reglamentaria por defecto:

Todos los jugadores participantes (independientemente del género) deberán vestir chaleco, camisa de manga larga de color liso (se recomienda blanco o negro) y pajarita (corbatín). La camisa debe ir debidamente fajada dentro del pantalón. El pantalón debe ser de vestir formal negro (pantalón de terno o estilo formal ejecutivo; no se permiten pantalones de mezclilla/jeans); el calzado debe ser zapatos de cuero negros (color liso uniforme).

3. Código de Conducta de los Árbitros

3.1 El árbitro deberá:

1. Ser el único juez del partido y tomar decisiones sobre todos los acontecimientos ocurridos durante el enfrentamiento.

2. Ser responsable de hacer cumplir el reglamento de competencia y asegurar el desarrollo fluido y correcto del partido.
3. Responder a las preguntas de los jugadores sobre hechos objetivos relacionados con el partido y el reglamento de competencia.
4. Tener la autoridad para posponer o suspender el partido en caso de vulneración del principio de juego limpio (o cuando surja una disputa).
5. Tomar decisiones basadas en el principio de juego limpio en situaciones no contempladas en este reglamento.
6. Si se le solicita, informar al jugador en turno el número de la bola objetivo o si la mesa se encuentra abierta o cerrada (asignación de grupos).
7. Limpiar cualquier bola sobre la mesa ante una solicitud razonable. En partidos con límite de tiempo, el tiempo empleado por el árbitro para limpiar la bola se contabilizará dentro del tiempo de tiro del jugador.
8. Asistir a los jugadores en retirar o colocar implementos auxiliares como el puente mecánico (taquera/burra) cuando estos lo soliciten.

3.2 El árbitro no deberá:

1. Responder preguntas no relacionadas con las reglas.
2. Insinuar o advertir al jugador en turno sobre posibles faltas en el tiro a ejecutar.
3. Proporcionar sugerencias u opiniones que pudieran influir en el resultado del partido.

3.3 Situaciones controvertidas no observadas

Si el árbitro no logra percatarse de una situación controvertida, podrá emitir su dictamen tras consultar con el anotador/juez de mesa, demás personal oficial del evento, sistemas de grabación de video presentes en la sala o espectadores ubicados en la mejor posición de visualización.

4. Armado del Triángulo (Racking)

Se utilizará un triángulo para el armado de las bolas. Todas las bolas deben colocarse lo más compactas y apretadas posible. Si no resulta posible lograr un armado perfecto, las tres bolas del vértice superior del triángulo deben estar en contacto perfecto (pegadas/frozen) entre sí, y el resto lo más compactas posible. El armado del triángulo es responsabilidad del árbitro. Cada jugador tiene derecho a inspeccionar el armado una sola vez por rack.

5. Declaración de Bolas Pegadas (Frozen Balls)

El árbitro observará cuidadosamente y anunciará de manera audible cuando una bola objetivo esté pegada (en contacto) con una banda o con la bola blanca (tacadora). Los jugadores pueden recordarle al árbitro que realice dicha verificación si es necesario, otorgándole el tiempo suficiente para emitir su juicio. En partidas con límite de tiempo, el lapso que emplee el árbitro para determinar si la bola está pegada no se descontará del reloj de tiro del jugador. Si el árbitro no realiza el anuncio, se considerará oficialmente que la bola no está pegada a la banda ni a la bola blanca.

6. Prevención de Interferencias Externas

El árbitro prevendrá cualquier interferencia durante el partido, como distracciones generadas por jugadores de mesas adyacentes o del público. Si fuese necesario, el partido podrá ser suspendido o aplazado debido a dicha interferencia, la cual puede ser de carácter físico o verbal.

7. Fuerza Mayor

Durante el partido pueden surgir situaciones imprevistas no contempladas en las reglas. En tales casos, el árbitro resolverá conforme al principio de juego limpio. De ser indispensable, el partido podrá trasladarse a otra mesa; si las posiciones exactas de las bolas no pudiesen ser restablecidas, el árbitro declarará la mesa en situación de empate/bloqueo (stalemate) y se reiniciará el rack.

8. Asesoramiento Técnico (Coaching)

Los jugadores no tienen permitido recibir asesoramiento o instrucción técnica durante el transcurso del partido. Si el árbitro considera que un entrenador o asistente está interfiriendo o afectando el desarrollo del juego, podrá ordenarle retirarse y permanecer alejado de la mesa.

9. Aceptación del Equipamiento

Una vez iniciado el partido, los jugadores no tienen derecho a cuestionar la calidad, homologación o condiciones del equipamiento suministrado por la organización. Cualquier reclamo u objeción deberá presentarse formalmente antes del inicio del juego.

10. Uso del Equipamiento por los Jugadores

El equipamiento utilizado por los deportistas debe cumplir estrictamente con las regulaciones establecidas por el Director del Torneo o el Árbitro Principal. Por regla general, no se permite el uso de equipos novedosos o no homologados durante el partido. El siguiente equipamiento está expresamente autorizado:

1. **Tacos (Cues):** Los jugadores pueden cambiar de taco durante el partido y usar extensiones integradas o acoplables para aumentar la longitud.
2. **Tiza (Chalk):** Se permite el uso de tiza para evitar pifias (miscues). El jugador puede usar su propia tiza, siempre que su color sea compatible con el paño. Si la tiza deja marcas notorias que interfieran con el juego, el árbitro podrá exigir el cambio de tiza.
3. **Puentes mecánicos (Bridges):** Los jugadores pueden usar más de dos tipos de puentes para apoyar el taco. Se permite el uso de puentes personales siempre que cumplan las regulaciones o sean aprobados por el árbitro.
4. **Guantes:** Se permite el uso de guantes para mejorar el agarre o el deslizamiento en la mano de apoyo.
5. **Talco:** Se permite el uso de talco en cantidades razonables a criterio exclusivo del árbitro.

11. Impuntualidad

Los jugadores deben presentarse en la mesa designada y listos para iniciar en el horario oficial fijado. Si un jugador no comparece dentro del tiempo reglamentario, será sancionado según las medidas disciplinarias acordadas previamente. Si ambos jugadores llegan tarde, serán penalizados individualmente según las circunstancias. Ante reincidencias, el Director del Torneo o el Árbitro Principal aplicarán sanciones más severas.

12. Orden de Saque (Break)

Se utilizará el sistema de saque alternado (alternating breaks) en todos los enfrentamientos.

13. Jugador que no está en Turno

Mientras el jugador en turno ejecuta sus tiros en la mesa, el jugador que no está en turno debe permanecer sentado en su área designada. Si un jugador necesita ausentarse de la zona de juego durante el partido (incluso entre racks), debe solicitar autorización previa al árbitro. Abandonar el área de juego sin permiso arbitral se considerará conducta antideportiva.

14. Tiro con Límite de Tiempo (Shot Clock)

El sistema de reloj de tiro se aplica habitualmente en los torneos de Heyball. Antes de iniciar, la Dirección del Torneo o el Árbitro Principal especificarán el tiempo límite por tiro o por partido, así como la duración y cantidad de extensiones (time-outs de tiro) permitidas por rack o partido. Típicamente se otorgan 45 segundos por tiro, salvo disposición expresa distinta.

Un oficial de mesa o dispositivo electrónico llevará el control del tiempo. Habitualmente se dará un aviso cuando resten 10 segundos y una cuenta regresiva al restar 5 segundos. El conteo inicia cuando todas las bolas sobre la mesa quedan totalmente inmóviles y concluye en el instante en que la suela del taco contacta la bola blanca. Cada jugador

podrá solicitar una extensión por rack (habitualmente de 30 segundos). Si el jugador no ejecuta el tiro dentro del tiempo límite, se sancionará como falta.

15. Tiempos Muertos / Descansos (Timeouts)

Adicionalmente a las disposiciones de la Dirección del Torneo, los jugadores pueden solicitar tiempos muertos en circunstancias especiales. El jugador debe notificar su intención al árbitro con antelación, asegurarse de que el árbitro tome conocimiento y obtener su consentimiento expreso.

Durante el descanso, cualquier comportamiento indebido privará al jugador de solicitar futuros descansos y podrá ser sancionado por conducta antideportiva. La solicitud de descanso debe realizarse entre racks, salvo excepciones justificadas. Por prescripción médica u otras razones justificadas, la Dirección puede ajustar el número y duración de los tiempos fuera.

Ante cualquier eventualidad que afecte la equidad o continuidad del juego, el árbitro suspenderá inmediatamente el partido hasta que se resuelva. Si ocurre durante un rack, garantizará que la posición de las bolas permanezca inalterada hasta reanudar en el orden de juego previo. Si las posiciones no pueden mantenerse por causas objetivas, las autoridades podrán anular el rack actual y ordenar su repetición. Los tiempos muertos oficiales suelen programarse cada 8 racks, con una duración de 5 a 10 minutos según las condiciones de la sede.

16. Mala Conducta

Si un jugador se niega a disputar un rack, o si sus palabras o acciones son deliberada o persistentemente inapropiadas a criterio del árbitro —incluyendo demorar el juego de manera reiterada tras haber sido advertido según el Artículo 18 de este capítulo—, el árbitro le advertirá que de no corregir su conducta perderá el partido por descalificación.

17. Sanciones por Conducta Antideportiva

El reglamento y los principios generales otorgan a la Dirección del Torneo y al Árbitro Principal la debida discrecionalidad para sancionar conductas antideportivas, evaluando: antecedentes y advertencias previas del jugador, la gravedad del hecho y si la conducta fue remarcada en la reunión técnica previa. Asimismo, se ponderará la jerarquía del torneo, entendiendo que un deportista de élite debe exhibir tanto excelencia técnica como una conducta intachable.

18. Procedimiento de Apelación

Si un jugador desea apelar, deberá comunicarlo primero al árbitro de mesa, quien emitirá la resolución correspondiente. Si persiste la disconformidad, podrá apelar ante el Árbitro General y, en última instancia, ante el Director del Torneo o Árbitro Principal, cuyo dictamen será definitivo e inapelable. El jugador deberá abonar la tasa de apelación estipulada para cada recurso; si la apelación es desestimada, dicho importe no será reembolsado. Un jugador solo puede apelar una vez sobre el mismo hecho controvertido; apelar por segunda vez sobre el mismo asunto se considerará conducta antideportiva sujeta a sanción.

CAPÍTULO II: REGLAS DE JUEGO DE HEYBALL

1. Responsabilidad del Jugador

Es responsabilidad exclusiva de los deportistas conocer a cabalidad todas las reglas, normativas y cronogramas relativos al torneo. Si bien la organización procurará transmitir la información con precisión y oportunidad, la obligación final recae en el jugador.

2. Modalidad y Objetivo de Juego

Las partidas de Heyball se juegan con el juego de bolas oficial UNITY de la WPA. Un jugador gana la partida (rack) embocando primero reglamentariamente todo su grupo asignado de bolas objetivo (lisas o rayadas) y embocando posteriormente la bola 8 de manera legal.

3. Especificaciones del Equipamiento

1. **Mesa:** Dimensiones interiores de juego de **2,540 mm × 1,260 mm (±9 mm)**. La altura desde el suelo hasta la superficie superior del pasamanos/banda debe ser de 800 mm a 850 mm.
2. **Tacos:** Longitud mínima de 101.6 cm; su material y perfil deben cumplir con los estándares del *World Heyball Masters*.
3. **Bolas:** Diámetro de **57.15 mm (±0.05 mm)**, peso de 156 g a 170 g. A partir del 25 de agosto de 2025 es obligatorio el uso del juego de bolas UNITY de la WPA.
4. **Punto de Pie (Foot Spot):** Punto situado sobre el eje longitudinal central de la mesa, a 635 mm de la banda superior (Foot Cushion).
5. **Línea de Cabecera (Head String):** Línea transversal paralela a la banda inferior de la mesa, a 635 mm de dicha banda, que interseca las bandas laterales izquierda y derecha.

4. Armado y Colocación de las Bolas

Las bolas objetivo se arman en forma de triángulo, colocando la bola del vértice superior exactamente sobre el **Punto de Pie (Foot Spot)**. La bola 8 debe quedar ubicada en el centro del triángulo. En los dos extremos de la base del triángulo se colocará una bola lisa en un vértice y una bola rayada en el otro; las restantes bolas lisas y rayadas deben alternarse y separarse tanto como sea posible dentro de la formación.

DISPOSICIÓN REGLAMENTARIA DEL TRIÁNGULO DE HEYBALL

Vértice Superior	Ubicado exactamente sobre el Punto de Pie (Foot Spot) .
Centro del Triángulo	Ubicación obligatoria de la Bola 8 (negra).
Extremos de la Base	Una bola Lisa en una esquina inferior y una bola Rayada en la otra esquina inferior.
Resto de Bolas	Distribuidas alternando lisas y rayadas lo más separadas posible entre sí. Filas 1 y 2 compactas.

Ambos jugadores pueden inspeccionar el armado para constatar su conformidad y solicitar correcciones. Las dos primeras filas (las tres primeras bolas del vértice) deben estar en contacto perfecto y el resto apretadas al máximo.

5. Sorteo de Saque (Lag for Break / Arime)

El sorteo de saque (lag) es el primer tiro del partido y determina el orden de saque. El ganador elige quién ejecuta el saque inicial. El árbitro colocará una bola a cada lado de la mesa detrás de la Línea de Cabecera. Ambos jugadores tiran prácticamente de manera simultánea hacia la banda superior para que las bolas reboten y regresen hacia la banda inferior. El jugador cuya bola se detenga más cerca de la banda de cabecera gana el sorteo.

5.1 Tiro de sorteo nulo o no ganador:

El intento de lag queda invalidado si la bola del jugador:

1. Cruza el eje longitudinal central invadiendo el sector del adversario;
2. No hace contacto con la banda superior;
3. Toca la banda superior más de una vez;
4. Es embocada o expulsada fuera de la mesa;
5. Contacta las bandas laterales o queda reposando en la boca de una tronera de esquina habiendo sobrepasado el perfil de la banda inferior.

5.2 Repetición del sorteo:

Se repetirá el tiro de sorteo si:

1. Un jugador tira significativamente después que su rival (la bola del primero ya tocó la banda superior cuando el otro aún no ha golpeado);
2. El árbitro no puede determinar con certeza cuál bola quedó más próxima a la banda; o
3. Ambos tiros resultan nulos o antirreglamentarios.

6. Tiro de Saque (Break Shot)

1. **Fuerza obligatoria:** El saque debe ser ejecutado con potencia activa. A discreción del árbitro, el tiro puede ser declarado ilegal; los saques suaves ("soft breaks") están estrictamente prohibidos. La primera infracción conlleva advertencia; la segunda, pérdida del rack; la tercera, pérdida del partido.
2. **Infracción intencional:** No ejecutar el saque deliberadamente o cometer una pifia intencional se considerará falta deliberada con pérdida inmediata del rack.
3. **Saque legal (requisito de bandas):** Un saque en el que menos de 4 bolas objetivo toquen banda (o en el que no se emboque al menos una bola) se considera *saque ilegal*. El oponente puede aceptar la mesa como quedó y continuar tirando, o exigir que se rearme el triángulo y decidir si saca él o hace sacar nuevamente al infractor (sin bola en mano detrás de la cabecera).
4. **Posición de la bola blanca:** La bola blanca debe posicionarse detrás de la Línea de Cabecera. Si más de la mitad de la bola blanca cruza la línea, la primera vez se emitirá un aviso; la reincidencia tras el tiro constituirá falta.
5. **Falta en el saque:** Si se comete falta en el saque, el oponente puede elegir: bola en mano detrás de la Línea de Cabecera, o solicitar el rearme del triángulo para sacar él mismo, o hacer sacar de nuevo al infractor.
6. **Embocar la bola 8 en el saque:** Si la bola 8 es embocada en el saque sin que medie falta, el ejecutante puede optar por reponer la bola 8 en el punto de pie y continuar jugando, o repetir el saque. Si se comete falta al embocarla, el rival puede reponer la bola 8 y tomar bola en mano detrás de la cabecera, o mandar a rearmar el triángulo eligiendo quién saca.
7. **Pifia involuntaria sin contacto:** Si una pifia involuntaria provoca que la bola blanca no contacte el triángulo, el oponente solo puede optar por sacar él mismo o hacer repetir el saque al rival (sin bola en mano detrás de la cabecera).

7. Reposición de Bolas (Re-spotting)

Cuando sea necesario reponer bolas en la mesa, el árbitro las colocará en su posición original con la máxima precisión posible. Si una bola obstaculiza la ubicación exacta, la bola a reponer se situará sobre el eje longitudinal central entre el Punto de Pie y la banda superior, lo más cerca posible del Punto de Pie y sin tocar otra bola. Si toda esa línea está ocupada, se colocará sobre el eje longitudinal hacia el centro de la mesa lo más cerca posible del punto de pie. El jugador debe aceptar la posición dictaminada por el árbitro.

8. Bola en Mano Detrás de la Línea de Cabecera

Cuando el sacador comete falta en el tiro de apertura, el oponente puede tomar bola en mano detrás de la Línea de Cabecera. En tal caso, la tacadora debe colocarse detrás de dicha línea (con el centro de la bola dentro del área de cabecera) y no puede impactar directamente una bola objetivo que esté situada detrás de la línea de cabecera. Sin embargo, el jugador puede tirar la bola blanca hacia adelante cruzando la línea para que luego regrese e impacte una bola ubicada en cabecera. Si todas las bolas legales están situadas detrás de la línea, el jugador puede solicitar al árbitro reponer en el Punto de Pie la bola legal más cercana a la cabecera (pudiendo elegir en caso de equidistancia). Una bola ubicada exactamente sobre la Línea de Cabecera se considera jugable de forma directa.

9. Bola en Mano (Ball in Hand)

Cuando se tiene bola en mano libre en toda la mesa, el tirador puede ubicar la bola blanca en cualquier parte de la superficie de juego y ajustarla cuantas veces desee antes de ejecutar el tiro. Puede utilizar cualquier parte del taco para

moverla, incluida la suela, siempre que no sea con un movimiento de golpe hacia adelante. En el saque, la colocación se restringe detrás de la línea de cabecera. Cuando un jugador comete una falta ordinaria (no de saque), el oponente obtiene bola en mano en toda la mesa en cualquier dirección, pudiendo acomodarla con las partes del taco distintas a la suela; tocar la blanca con la suela al acomodarla constituye falta.

10. Mesa Abierta y Asignación de Grupos

Se dice que la mesa está "abierta" cuando la propiedad de los dos grupos de bolas (lisas o rayadas) aún no ha sido legalmente determinada.

10.1 La mesa queda inmediatamente abierta tras el saque. Estando abierta, el jugador puede contactar y embocar legalmente cualquier bola objetivo excepto la bola 8 en primer término (hacer contacto primero con la bola 8 es falta). Si todas las lisas o todas las rayadas entran en el saque, la mesa sigue considerándose abierta; los jugadores deben embocar bolas del grupo restante hasta que la titularidad se determine formalmente y la mesa quede cerrada.

10.2 Estando la mesa abierta, las bolas embocadas de manera ilegal (excepto la 8) no se reponen en juego.

10.3 El saque no determina la asignación de grupos, sin importar cuántas o cuáles bolas hayan entrado. El grupo queda asignado únicamente cuando un jugador emboque legalmente una bola de un grupo específico en un tiro posterior al saque.

10.4 Estando la mesa abierta, si la tacadora contacta legal y simultáneamente dos bolas de distinto grupo y se embocan bolas de ambos grupos, el jugador en turno puede elegir continuar con cualquiera de los dos. Sin importar el resultado de su siguiente tiro, el siguiente jugador solo podrá jugar con el grupo restante.

11. Sin Necesidad de Cantar Tiro (No Call Shot / Vale Todo)

En Heyball **NO es necesario cantar el tiro ni designar la tronera**, ni siquiera para la bola 8 o en las series de desempate (shootouts). Se permiten los tiros fortuitos (flukes o carambolas imprevistas).

12. Ejecución de los Tiros

12.1 Contacto legal: Con la mesa cerrada, la bola blanca debe hacer contacto inicial con una bola del grupo asignado al jugador. Si ya se han embocado todas las de su grupo, debe contactar primero la bola 8.

12.2 Requisito de banda: Tras el impacto entre la bola blanca y una bola objetivo legal, si ninguna bola es embocada, al menos una bola (incluida la blanca) debe tocar una banda.

12.3 Bolas fuera de la mesa: Las bolas objetivo que no hayan sido embocadas y la blanca deben permanecer en la mesa. Si una bola objetivo (excepto la 8) queda fuera de la mesa, se considera "desaparición reglamentaria" y no se repone.

12.4 Toque accidental: Durante la ejecución (antes, durante y después del tiro), ninguna parte del cuerpo (ropa, cabello) ni implemento auxiliar (virola, manguito, puente, tiza), salvo exclusivamente la suela del taco, puede tocar ninguna bola sobre la mesa.

12.5 Doble golpe de suela: En un tiro simple, la suela no puede tocar la bola blanca más de una vez. Sanción: bola en mano para el rival. Las faltas deben cantarse antes del siguiente tiro.

12.6 Golpe Doble (Double Hit): Si el taco toca la bola blanca más de una vez durante la embolada es falta. Si la blanca está extremadamente cerca de la bola objetivo y la suela sigue en contacto con la blanca al momento de colisionar con el objetivo, se sanciona falta. Si solo roza de manera tangencial y limpia, se presume tiro correcto.

12.7 Tiro Empujado (Push Shot): No se debe prolongar el contacto de la suela con la blanca simulando un empuje continuo. El impacto debe ser un golpe instantáneo y seco, no un empuje prolongado.

12.8 Bola sobre la banda: Si una bola rueda por encima del pasamanos o banda y retorna por sí misma al paño sin tocar ningún objeto externo, es tiro legal. Si toca cualquier objeto ajeno o se queda detenida sobre la banda, es falta.

12.9 Hándicap: Si un jugador cuenta con hándicap de ventaja, debe avisar al árbitro para que retire la bola antes de jugar. Jugar antes de que el árbitro la retire constituye falta.

13. Contacto Simultáneo Legal e Ilegal

Si la bola blanca hace mover en un mismo instante una bola legal y una ilegal resultando imposible determinar cuál fue golpeada primero, se asumirá a favor del jugador que la bola legal fue impactada primero.

14. Bolas que se Reacomodan o Caen Solas (Balls Settling)

Una bola puede reacomodarse ligeramente por imperfecciones de la mesa o del material, lo que se considera un lance normal salvo que caiga en una tronera. Si cae sola en la tronera, se repondrá en su posición original. Si una bola cae por sí misma durante la ejecución de un tiro afectando el resultado, el árbitro restaurará las posiciones y se repetirá el tiro. Si queda inmóvil en la boca y cae sola antes de 3 segundos, se considera válida como embocada.

15. Bolas Pegadas (Frozen Balls)

15.1 Cuando la tacadora está en contacto íntimo (pegada) con una bola legal, no hay restricción en la dirección del tiro. Si el tiro no mueve la bola directamente, no se considera impactada en ese instante. Si se mueve de forma directa y clara mediante un golpe limpio, no es doble golpe; si es un empujón evidente, es falta.

15.2 Cuando una bola objetivo está pegada a una banda, antes del tiro debe despegarse de la banda y tocar otra banda, o hacer que otra bola toque banda o sea embocada. Sanción: bola en mano para el oponente.

16. Tiro de Salto (Jump Shot)

16.1 Está permitido hacer saltar la bola blanca sobre bolas intermedias para contactar una bola de su propio grupo.

16.2 El tiro de salto debe ejecutarse golpeando la mitad superior de la bola blanca con la suela del taco. Sanción por infracción: bola en mano.

16.3 Golpear por debajo de la mitad o provocar un salto por pifia o cuchara que supere una bola obstáculo constituye salto ilegal (falta). Si no salta sobre un obstáculo y conecta una bola legal de forma limpia, el tiro es válido.

17. Faltas Reglamentarias (Fouls)

Toda falta otorga bola en mano en toda la mesa al oponente. Constituyen faltas:

1. Embocar la bola blanca o expulsarla fuera de la mesa;
2. Hacer primer contacto con una bola objetivo no legal;
3. Ejecutar el tiro mientras alguna bola continúe en movimiento o girando sobre su eje;
4. No tener al menos un pie en contacto con el suelo al momento del golpe;
5. Expulsar una bola objetivo fuera de la mesa;
6. Tocar cualquier bola de forma antirreglamentaria;
7. Doble golpe (Double hit);
8. Tiro empujado (Push shot);
9. Juego incorrecto o tiro antirreglamentario desde atrás de la cabecera;
10. Ejecutar el tiro sujetando el taco con una sola mano;
11. Colocar implementos auxiliares (extensiones o puentes) apoyados directamente sobre el paño sin sostenerlos;
12. Ruidos de teléfonos móviles u otros dispositivos electrónicos (primera vez: falta; reincidencias: pérdida del rack).

18. Faltas Intencionales

Las faltas deliberadas atentan contra la deportividad. Una falta intencional causará la pérdida del rack en curso en la primera infracción, y la pérdida del partido completo ante la segunda reincidencia.

19. Confusión en la Asignación de Grupos

Con la mesa cerrada, si un jugador ataca por error el grupo contrario, la falta debe declararse antes del tiro siguiente. Si jugadores o el árbitro detectan que se está jugando con los grupos equivocados, el rack se detendrá de inmediato y se rearmará desde el inicio.

20. Pérdida del Rack (Loss of Rack)

Un jugador pierde automáticamente el rack si:

1. Embola la bola 8 cometiendo simultáneamente una falta (salvo en el saque);
2. Embola la bola 8 en el mismo tiro en que embola la última bola de su grupo;
3. Expulsa la bola 8 fuera de la mesa;
4. Embola la bola 8 antes de haber despejado todas las bolas de su grupo;
5. *Nota general:* Mientras la bola 8 permanezca sobre la mesa, solo se sancionarán faltas con bola en mano; si la bola 8 sale de la mesa o es embocada ilegalmente, es pérdida inmediata del rack.

21. Empate Técnico / Bloqueo de Mesa (Stalemate)

Si el árbitro determina que no hay progreso hacia la definición del rack, propondrá el rearme y nuevo saque. Si algún jugador no acepta, se concederán 3 tiros adicionales a cada uno. Si persiste el bloqueo, el árbitro declarará oficialmente el *Stalemate*, rearmando el rack con el mismo sacador y conservando el orden de juego.

22. Interferencia Externa

Si ocurre una interferencia ajena durante un tiro que afecte su resultado, el árbitro repondrá las bolas en sus posiciones exactas y se repetirá el tiro. Si no afectó, se recolocan las bolas movidas y se sigue jugando. Si no es posible reconstruir la posición, se tratará como bloqueo (stalemate).

23. Concesiones Prohibidas

Está estrictamente prohibido conceder bolas o racks al oponente o rendirse anticipadamente. Se sanciona como falta antideportiva grave.

24. Catálogo de Conductas Antideportivas

Las sanciones pueden ir desde advertencia, pérdida de rack o partido, hasta descalificación y pérdida de premios o puntos en el ranking. Incluye:

1. Distraer u hostigar al adversario;
2. Alterar la posición de las bolas por medios ajenos a un tiro legal;
3. Pifiar intencionalmente;
4. Seguir jugando tras el llamado de falta o suspensión arbitral;
5. Practicar tiros en la mesa durante el partido;
6. Marcar el paño o las bandas de la mesa;
7. Retardar deliberadamente el ritmo del partido;
8. Uso indebido del equipamiento;
9. Conceder tiros o racks al oponente;
10. Comportamiento indebido o lenguaje ofensivo (golpear la mesa, lanzar el taco, insultos, etc.).

Nota Oficial: La interpretación final y vinculante de este reglamento corresponde con exclusividad a la World Pool-Billiard Association (WPA).

CAPÍTULO III: REGLAS PARA PARTIDOS CON LÍMITE DE TIEMPO

1. Límite de Tiempo de Juego

La duración estándar de un partido es de **120 minutos** (referencial según el torneo). El Director del Torneo definirá si el tiempo de armado del árbitro computa dentro del reloj general. Cada tiro cuenta con un reloj de 45 segundos, con derecho a 1 extensión de 30 segundos por jugador por rack. El árbitro avisará cuando se alcance la mitad del tiempo, a los 5 minutos finales, al minuto final, a los 10 segundos y realizará la cuenta regresiva en voz alta en los últimos 5 segundos: "5, 4, 3, 2, 1, fin del partido".

2. Sorteo y Saque

Se realiza el sorteo (lag) reglamentario y saque alternado. El saque cuenta con un reloj estricto de 30 segundos sin posibilidad de extensión.

3. Saque Legal

Rigen exactamente las mismas disposiciones del Artículo 6 del Capítulo II.

4. Definición, Victoria y Shootout (Muerte Súbita)

Si al cumplirse los 120 minutos el tiro ya había comenzado, se considera legal. Si se estaba tirando a la bola 8 y se embola legalmente, gana el rack; si se embola cometiendo falta, lo gana el oponente; si no entra, el rack se anula como empate (sin puntos).

Al agotarse el tiempo reglamentario, el jugador con mayor puntuación acumulada es el ganador. Si el marcador se encuentra empatado y quedaban bolas en la mesa, el rack se declara nulo y se procede a la definición por penales/tiros de desempate (**Shootout**).

Reglamento del Shootout (Desempate):

1. Se realiza un sorteo (lag) donde el ganador elige quién tira primero.
2. Cada jugador ejecuta 5 tiros alternados. Reloj de 30 segundos por tiro sin extensiones. Cada bola 8 legalmente embocada equivale a 1 punto.
3. Al cabo de las 5 rondas, quien tenga más puntos gana el partido.
4. Si persiste el empate tras 5 tiros, se define por muerte súbita (ronda por ronda).
5. **Colocación de las bolas:** Bola blanca sobre el Punto de Cabecera (Head Spot); Bola 8 colocada sobre el Punto de Pie (Foot Spot).

5. Falta Intencional

Están estrictamente prohibidas. La primera falta intencional causa la pérdida del rack y la segunda la pérdida inmediata del partido.

6. Descansos Oficiales (Time-Outs)

Se concederá un descanso oficial de 5 o 10 minutos cada 8 racks. El jugador que se presente tarde perderá el rack en disputa. No se permiten descansos particulares salvo fuerza mayor. El tiempo de descanso se detiene y no consume los 120 minutos de juego.

7. Controversias

El tiempo empleado en dirimir disputas o reclamos arbitrales se detiene y no descuenta tiempo de juego.

8. Conducta Antideportiva y Juego Negativo

Interferir con el rival incluye hacer ruido al momento del tiro, movimientos distractores frente a su línea de visión o dialogar en exceso con el público. El juego pasivo o negativo incluye desinterés manifiesto por desventaja en el marcador, conceder tiros, demorar maliciosamente o abandonar el área sin permiso. Sanciones: 1.ª falta: advertencia; 2.ª falta: pérdida de rack; 3.ª falta: descalificación del torneo. Faltas de respeto graves o insultos conllevan la pérdida directa del partido y suspensión federativa.

APÉNDICE A: REGLAS GENERALES DE LA WPA

1. Reglas Generales

Estas reglas generales son aplicables a todas las disciplinas de billar pool fiscalizadas por la WPA salvo cuando se contrapongan a las reglas específicas de la modalidad. El billar pool se practica sobre una mesa plana cubierta de paño delimitada por bandas de goma elástica, donde el jugador impulsa la bola blanca mediante un taco para impactar bolas objetivo y embocarlas en seis troneras perimetrales.

1.1 Responsabilidad del Jugador

El deportista tiene la responsabilidad ineludible de conocer las normas, cronogramas y reglamentos aplicables.

1.2 Sorteo de Saque (Lagging)

Determina el orden de salida. El jugador ganador elige si tira o cede el tiro inicial. Rigen las condiciones descritas de proximidad a la banda de cabecera y nulidad en caso de tocar bandas laterales, cruzar el eje longitudinal o doble contacto.

1.3 Saques Posteriores

En modalidades que se definen por racks acumulados, el saque se alternará entre ambos jugadores de forma rotativa.

1.4 Equipamiento Autorizado

Tacos homologados (desarmables, de salto, de saque), tiza compatible con el color del paño, hasta dos puentes mecánicos, guantes de juego y talco en proporciones razonables.

1.5 Reposición de Bolas

Las bolas a reponer se colocarán sobre la línea larga (eje longitudinal) entre el Punto de Pie y la banda superior, lo más cerca posible del punto de pie sin mover bolas adyacentes y manteniendo una leve separación con la bola blanca.

1.6 Bola en Mano Libre y en Cabecera

Permite colocar la bola en cualquier punto del paño antes de la embolada hacia adelante. Si la bola en mano está restringida a la cabecera y todas las bolas legales yacen detrás de ella, se puede solicitar la reposición en el punto de pie de la más cercana.

1.7 Tiros Cantados Estándar

En juegos con tiro cantado, se debe indicar claramente bola y tronera deseada en tiros no evidentes. Se permite cantar "seguridad" (safety) pasando el turno al adversario tras el tiro.

1.8 Bolas que se Reacomodan o Caen Solas

Si una bola cae sola tras quedar detenida, se repone a su sitio original; si cae durante una acción y desvirtúa la jugada, se reconstruye la posición y se repite la tirada sin falta.

1.9 Restauración de Posiciones

El árbitro reubicará las bolas movidas accidentalmente a su posición original según su leal saber y entender, siendo su decisión vinculante.

1.10 Interferencias Externas

Se restauran las posiciones y se repite la tirada afectada por agentes externos.

1.11 Reclamos y Protestas

Las decisiones de apreciación del árbitro son inapelables. Reclamos sobre la correcta aplicación del reglamento se elevan al jurado superior de apelación.

1.12 Concesión

Desarmar el taco mientras el rival está en mesa en rack decisivo o rendirse implica la pérdida automática del partido.

1.13 Bloqueo de Mesa (Stalemate)

Se conceden tres turnos por bando; si no hay evolución favorable, se declara el bloqueo y se repite el rack.

2. Definiciones Técnicas de la Mesa y el Juego

COMPONENTES Y LÍNEAS TÉCNICAS DE LA MESA WPA

Banda de Cabecera (Head Rail)	Banda inferior delimitada por los diamantes y la Línea de Cabecera.
Línea de Cabecera (Head String)	Línea transversal a 1/4 de la longitud de la mesa desde la banda inferior.
Punto de Cabecera (Head Spot)	Intersección entre la Línea de Cabecera y la Línea Larga Central.
Punto Central (Center Spot)	Intersección entre la Línea Central transversal y la Línea Larga.
Punto de Pie (Foot Spot)	Intersección entre la Línea de Pie (a 1/4 de la banda superior) y la Línea Larga.
Banda Superior (Foot Rail)	Banda del extremo donde se posiciona el triángulo de bolas.
Bandas Laterales (Side Rails)	Bandas largas que unen cabecera y pie conteniendo las troneras centrales.

2.1 Partes de la Mesa

La superficie de juego comprende paño, bandas, pasamanos, diamantes (referencias a 1/4 y 1/8) y troneras perimetrales con sus respectivas buchacas.

2.2 Bola Embocada

Una bola se considera embocada cuando descansa dentro de la tronera bajo el nivel del paño o entra al sistema de retorno de bolas. Si una bola queda suspendida sobre otra ya embocada y caería al retirarla, se computa embocada. Si una bola rebota de la tronera y regresa a la mesa, sigue en juego (no está embocada).

2.19 Definición de Tiro (Shot)

Un tiro inicia en el instante en que la suela del taco contacta la bola blanca mediante un movimiento hacia adelante. El tiro concluye formalmente cuando todas las bolas en juego han cesado por completo su movimiento de traslación y rotación.

3. Faltas Técnicas Generales Referenciadas

3.9 Bolas en Movimiento: Es falta tirar mientras cualquier bola sobre la mesa esté en movimiento o rotando.

3.10 Mala Colocación de la Bola Blanca: En situaciones restringidas a cabecera, tirar con la bola blanca situada sobre o delante de la Línea de Cabecera es falta.

3.11 Juego Incorrecto desde Cabecera: Si se tiene bola en mano en cabecera y el primer contacto es con una bola que también está en cabecera, la blanca debe cruzar primero la línea hacia adelante antes de retornar a contactarla. De lo contrario, es falta.

3.16 Conductas Antideportivas: Incluye toda conducta que desacredite el deporte, perturbe el orden o impida el juego limpio: distracciones deliberadas, mover bolas con la mano, demoras excesivas malintencionadas, marcar la mesa, practicar durante el partido o emplear el material indebidamente.